

PROJETOS MUITO MAIS QUE DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA E CURIOSAMENTE NO RUAS DE LAZER: RELATO DE EXPERIÊNCIA

**BRUNO SAVIUS SIILVEIRA FRANCK¹; DORA ELISA DUARTE DA ROCHA²;
ADRIANA LOURENÇO DA SILVA³; GIOVANA DUZZO GAMARO⁴**

¹*Universidade Federal de Pelotas – saviusbruno@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – dorarocha354@gmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas – adrilourenco@gmail.com*

⁴*Universidade Federal de Pelotas – giovana.gamaro@ufpel.edu.br*

1. INTRODUÇÃO

A suspensão das atividades presenciais na Universidade Federal de Pelotas, em razão da pandemia do COVID, impactou significativamente o desenvolvimento das ações de extensão neste período, sendo necessário uma readequação dos projetos para o formato digital. Logo, a retomada das atividades nos bairros ocorreu no segundo semestre de 2023, em duas edições do Programa Ruas de Lazer, viabilizando o exercício da prática extensionista, por meio da exposição dos conteúdos desenvolvidos pelo projeto e consequente interação com a população local.

Nesse sentido, o projeto de extensão "Muito mais que divulgação científica" o qual produz materiais de divulgação científica em linguagem acessível uniu-se ao projeto de extensão CuriosaMente, que trabalha com neuroaprendizagem com o intuito de desenvolver atividades lúdicas e educativas voltadas ao raciocínio lógico junto ao Programa Ruas de Lazer. Este programa reúne projetos da UFPel interessados em levar lazer e conhecimento para população de forma itinerante, aproximando a UFPel dos diferentes bairros da cidade. Assim, o presente trabalho tem como objetivo relatar as experiências das ações dos projetos Muito mais que divulgação científica e CuriosaMente, em suas participações no Ruas de Lazer, através da ótica dos orientadores e integrantes dos projetos. Além disso, pretende-se caracterizar as atividades desenvolvidas e as populações assistidas pelo projeto.

2. METODOLOGIA

As atividades foram realizadas nos dias 02 de julho e 27 de agosto de 2023, na cidade de Pelotas, nos bairros Guabiroba e Navegantes, respectivamente, sendo desenvolvidas pelos coordenadores docentes, bolsistas e voluntários do projeto. Organizamos uma mesa expositora com as seguintes atividades: torre de Hanói, quebra cabeça 3D e jogo da memória seletiva. As demandas logísticas para a realização dos encontros, tais como disponibilização de mesas e cadeiras, foram atendidas pela Pró-reitoria de Extensão e Cultura (PREC). Ademais, estas atividades foram planejadas com intuito de divulgar os diversos neuro conhecimentos através das brincadeiras, auxiliar na elaboração e desenvolvimento das funções executivas, como memória, flexibilidade cognitiva, planejamento, resolução de problemas e raciocínio (DIAS, 2013). Considerando o público alvo como sendo escolares de nível fundamental, foi adotada como estratégia a utilização de recompensas, por meio de brindes para aqueles que realizassem corretamente as atividades, reforço de estímulo positivo. A



participação foi contabilizada por meio do preenchimento de uma ata contendo nome e idade, somente após esse registro, foi conduzido para realizar a atividade.

Para melhor compreensão de cada uma das propostas interativas, cabe um breve esclarecimento acerca de cada uma delas. A torre de Hanoi consiste em uma base de madeira onde estão firmados três hastes verticais e um certo número de discos de madeira, de diâmetros diferentes, furados no centro. O jogo possui duas regras: somente um disco pode ser posto de cada vez e um disco maior nunca pode ser posto sobre um disco menor. Assim, através da torre de Hanoi, podemos trabalhar o conceito de sequência numérica e, particularmente de progressão geométrica e observar o crescimento de funções exponenciais (MANOEL, 2013). O quebra-cabeça 3D utilizado possuía peças de madeira para ser montado em forma de um cubo, tendo como finalidade o desenvolvimento das funções executivas, sendo a flexibilidade cognitiva uma das que estão relacionadas com esta habilidade de resolução de problemas, visão espacial e planejamento (CINCOTO, 2022). O jogo da memória seletiva é, resumidamente, um exercício de memorização dos cartões apresentados, a partir dos quais foram feitas perguntas para os participantes para testar a capacidade de memória de trabalho, memória bem breve mas de extrema importância para a formação de memórias mais longas. Sabe-se que os circuitos neuronais que modelam a memória são modificáveis de acordo com os estímulos recebidos, sendo esta função denominada neuroplasticidade, a qual é exercitada com a atividade proposta pelo jogo (WALKER, 2006).

Assim, tendo como base os recursos humanos e materiais, como também o planejamento para a realização da atividade de extensão, foi possível assistir nos dois encontros crianças e jovens em idade escolar, praticando exercícios de raciocínio e aproximando-os das instituições de ensino superior através do contato com acadêmicos e docentes.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O primeiro encontro foi realizado no bairro Guabiroba, com quatro horas de duração, contudo, permaneceu esvaziado durante a primeira hora. Notou-se um certo receio inicial por parte da população, tendo em vista que havia também no local expositores de venda de artesanato, por isso algumas pessoas questionaram se as atividades do projeto eram cobradas. Em todos os casos, foram esclarecidos os objetivos do projeto e negado a existência de qualquer cobrança. Assim, após este ocorrido, aos poucos o público aderiu a nossa proposta, sobretudo, as crianças. Além disso, a mesa expositora do projeto contou com grande audiência e até mesmo fila de espera após o início da distribuição dos brindes.

Com relação ao desenvolvimento dos três jogos, não foram elaborados métodos objetivos para avaliar a qualidade e o tempo médio para a realização de cada uma delas. A discussão, nesse sentido, fica restrita ao que foi observado pelos autores. Apesar disso, foi possível perceber diferenças no tempo para a realização de cada uma delas e também o êxito para resolvê-las ou não. Com base nisso, observou-se que a Torre de Hanói foi a atividade que despendeu mais tempo para a realização e também necessitou de pelo menos duas repetições da explicação das regras e demonstração da execução. O quebra-cabeça 3D, por sua vez, foi a atividade com maior desistência e, além disso, nenhum dos participantes conseguiu montá-lo sem uma demonstração prévia do gabarito.

O segundo encontro ocorreu no bairro Navegantes, também com duração de quatro horas, porém com boa adesão do público desde o início. Nesta ocasião, não haviam expositores comerciais, tampouco houveram questionamentos acerca da atividade ser ou não gratuita. Ademais, uma peculiaridade da população escolar das duas regiões foi que uma certa quantidade de crianças com mais de 7 anos que relataram, não saber ler e nem escrever, quando foram solicitados a participar do jogo dos cartões de memória e também para assinar a ata da atividade. Porém, não foram estimados com precisão os dados desses participantes e nem quantificados. Nesse sentido, é válido para as próximas edições ser realizado um levantamento mais apurado acerca desses dados e avaliação comparativa entre os locais onde foram desenvolvidas as atividades do projeto. Além disso, será necessário também uma adaptação das atividades para este recorte do público, ainda que a leitura não seja exigida em todas elas, a fim de atingir o objetivo da acessibilidade, preconizada pelo projeto e também excepcional para qualquer atividade extensionista. No bairro Navegantes, a maioria das crianças estavam desacompanhadas de pais ou responsáveis, ou ao contrário do bairro Guabiroba. No bairro Guabiroba adultos também participaram de algumas brincadeiras, no bairro Navegantes tivemos pouca participação da população adulta. Desta forma, pode-se perceber a particularidade de cada bairro, bem como a diversidade das diferentes comunidades em nossa cidade. Porém, a carência de atividades de lazer nos bairros da cidade é o fator em comum nestas duas comunidades, e poder aliar o lazer ao aprendizado pode incentivar a permanência das crianças na escola, por despertar a curiosidade pelo novo. Ademais, as ações do projeto permaneceram ativas até o horário previsto para o término, porém foi observado um novo esvaziamento da exposição após o término dos brindes que foram distribuídos, em ambos os bairros.

4. CONCLUSÕES

Por fim, considerando os princípios e diretrizes da extensão universitária, a dialogia da interação de acadêmicos e docentes com a sociedade, por meio da troca de conhecimentos e contato com a produção científica acadêmica, foram objetivos pretendidos com a ação do projeto durante o Ruas de Lazer. Além disso, foi possível observar na prática o impacto causado por uma universidade quando se propõe a ir até a comunidade, tanto para a população quanto para os acadêmicos. Logo, a experiência adquirida com as ações nestes dois encontros evidencia o caráter indissociável entre a universidade e a comunidade em seu entorno.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CINCOTO, BV. Flexibilidade cognitiva em crianças do Ensino Fundamental: os desafios de quebra-cabeças como instrumentos de intervenção. 2022.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Ciências.

DIAS NM, SEABRA, AG. Funções executivas: desenvolvimento e intervenção. Temas sobre Desenvolvimento 2013, São Paulo, v.19, p.206-212.

UNESP. Torre de Hanói. Manoel, Luís Ricardo da Silva. Secretaria da Educação do Paraná, Curitiba, 07 jun. 2013.

Acessado em 9 set. 2023. Online. Disponível em:

http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/modules/mydownloads_01/singlefile.php?cid=46&lid=1951

WALKER, M. P.; STICKGOLD, R. Sleep, memory and plasticity. **Annu. Rev. Psychol.** Boston, v. 57, p. 139-166, 2006.